

(19) 대한민국특허청(KR)

(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.  
G06F 17/60B0

(11) 공개번호 특2001-0097432  
(43) 공개일자 2001년11월08일

(21) 출원번호 10-2000-0021505  
(22) 출원일자 2000년04월22일  
(71) 출원인 게임벤처(주) 윤석호  
서울 강남구 삼성2동 143-42 원방빌딩 5층  
(72) 발명자 윤석호  
서울특별시강남구논현동96-1  
(74) 대리인 김수진, 윤익섭

심사청구 : 있음

(54) 인터넷을 이용한 광고 방법

**요약**

본 발명은 인터넷을 이용한 광고 방법에 관한 것으로서, 더욱 자세하게는 온라인 게임 등에서 이미지 컨텐츠간 혹은 게임 다운로드 혹은 게임 로딩 시간에 광고를 함으로써, 요청된 웹 사이트가 화면에 뜨는 동안에 전체 화면에 광고가 삽입되기 때문에 광고 효과가 배가되는 인터넷을 이용한 광고 방법에 관한 것이다.

본 발명은 다수의 사용자 컴퓨터와 다수의 서버들이 통신망을 통해 연결된 네트워크에서의 광고 방법에 있어서, 상기 특정 서버의 데이터 베이스에 광고 정보를 저장하는 제1 단계; 상기 특정 서버가 상기 특정 사용자 컴퓨터로부터 요구 메시지가 수신되면, 상기 데이터 베이스로부터 광고 정보를 검색하여, 상기 특정 사용자 컴퓨터로 전송하는 제2 단계; 상기 특정 사용자 컴퓨터가 상기 전송된 광고 정보를 화면에 일시 디스플레이 하는 제3 단계; 및 상기 특정 서버에서 상기 사용자 요구 메시지를 처리하여, 관련 정보를 상기 특정 사용자 컴퓨터로 전송하는 제4 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

**도표도**

**도1**

**색인어**

인터넷, 광고, 화면, 이미지, 통신망

**발명서**

**도면의 간단한 설명**

도1은 본 발명에 따른 광고 방법의 전체 흐름도.

**발명의 상세한 설명**

**발명의 목적**

**발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술**

본 발명은 인터넷을 이용한 광고 방법에 관한 것으로서, 더욱 자세하게는 온라인 게임 등에서 이미지 컨텐츠간 혹은 게임 다운로드 혹은 게임 로딩 시간에 광고를 함으로써, 요청된 웹 사이트가 화면에 뜨는 동안에 전체 화면에 광고가 삽입되기 때문에 광고 효과를 배가시킬 수 있는 인터넷을 이용한 광고 방법에 관한 것이다.

종래에는 방송 매체나 신문, 잡지 등과 같은 매체를 이용해 광고를 수행하였다. 그러나, 이러한 광고정보 전달방법은 고객이 매체에 직접 접근하지 않으면, 광고 정보를 수신할 수 없는 한계가 있어, 광고의 전달률이 상대적으로 낮으며, 불특정 다수에게 광고를 할 수밖에 없어, 광고의 효과에 비해 광고비가 많이 소요되는 문제가 있었다.

최근에는 이동 전화의 보급이 폭발적으로 증가하고 있는 가운데 이동전화 가입자 수가 기존의 유선전화 가입자 수를 넘어서는 것으로 예상하고 있다. 또한, 인터넷의 보급 또한 급속히 증가하고 있으며, 2000년에 인터넷 사용자가 1천 9백만 명에 도달할 것으로 예상되고 있다. 이러한, 변화 속에서 인터넷을 이용한 다양한 광고 방법들이 제시되고 있다.

**<Cited Reference 2>**

**Korean Laid-Open Patent Publication No. 2001-0097432**

Publication date: November 8, 2001

---

**[TITLE]**

**AN ADVERTISING METHOD USING THE INTERNET**

**[ABSTRACT]**

The present invention relates to an advertising method using the Internet, in particular, to an advertising method using the Internet, advertising between image contents or during downloading a game or loading a game in an on-line game so that the advertising effect is duplicated since the advertisement is put in the middle of the full screen when the requested web site is displayed.

The present invention relates to the advertising method in a network where a plurality of user computers and a plurality of servers are connected through networks, characterized by comprising the steps of: storing advertisement information in a database of a certain server; when receiving a request message a certain user computer, said certain server retrieves the advertisement information from said data base to transmit the retrieved advertisement information to said certain user computer; temporarily displaying said transmitted advertisement information by said certain user computer; and processing said user request message by said certain server to transmit the relevance information to said certain user computer.

**[Brief Explanation of the Drawings]**

Fig. 1 is a flow chart of an advertising method according to the present invention.

**[Technical task of the present invention]**

The object of the present invention is to provide an advertising method using the Internet, wherein the advertisement is put before displaying a certain site or in the middle of the on-line game by the keyword input or a link connection instruction by the user, so as to maximize the effectiveness of the advertisement.

Another object of the present invention is to provide an advertising method using the Internet, wherein at the time of providing an on-line game, the advertisement is transmitted together with the content of the game and thus, the user can view the advertisement while enjoying the game so that the effectiveness of the advertisement is maximized.

**[The effect of the invention]**

According to the present invention, the advertisement is on the full screen of the user's computer so that the user's eyes can be focused on the advertisement, the advertisement information is displayed immediately before the user is connected to the related site, wherein such a manner of advertising is similar to that of an intermediate advertisement of television programs which is familiar to the user and thus the effectiveness of the advertising is maximized.

Also, according to the present invention, the advertisement is displayed within the background during the game and the user is likely to see the advertisement so that the effectiveness of the advertisement is increased.

**[Claims]**

1. An advertising method in a network where a plurality of user computers and a plurality of servers are connected, wherein the method is characterized by comprising the steps of:  
storing advertisement information in a data base of a certain server;  
when receiving a request message from a certain user computer, said certain server retrieves the advertisement information from the data base to transmit the retrieved advertisement information to said certain user computer;  
temporarily displaying said transmitted advertisement information by said certain user computer; and  
processing said user request message in said certain server so that the relevant information is transmitted to said certain user computer.